Rapide mode d'emploi inspiré du site du club de Champfleury

Bridgemate II - utilisation par les joueurs

Comme avec une fiche ambulante, c'est en principe Sud qui utilise la Bridgemate :

- *Sud est responsable du fonctionnement,*
- *et Est (ou Ouest) est responsable de la vérification du score entré.*

Les Bridgemates ne possèdent pas de bouton "marche/arrêt". Pour activer une Bridgemate, appuyez sur le bouton OK.

La Bridgemate s'éteint automatiquement après une période d'inactivité, il suffit simplement d'appuyer sur le bouton OK pour qu'elle se rallume exactement à l'endroit où elle s'est éteinte. Aucune donnée n'est perdue, vous pouvez terminer une saisie en appuyant sur la touche OK.

Description du clavier

Le clavier de la Bridgemate est pourvu de 25 touches. Certaines de ces touches ont une **double** fonction.

+, -, ou = pour saisir les levées réalisées par rapport au contrat demandé,
V D A pour saisir la carte d'entame (Valet, Dame, As),

PASSE pour saisir un passe général,
R pour saisir la carte d'entame (Roi),

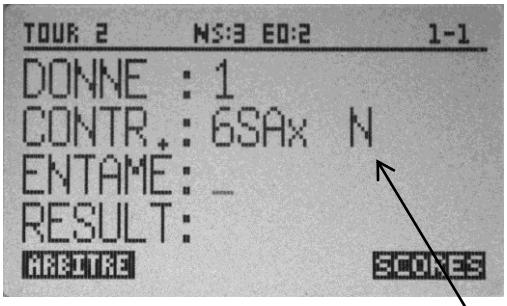
0 dans un nombre ou un numéro,
ou 10 pour indiquer une entame du 10.

Utilisation de la bridgemate

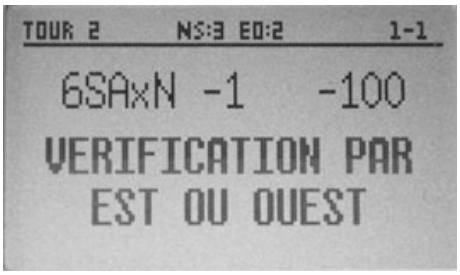
Appuyez sur la touche OK pour activer la bridgemate.

Renseignez successivement les informations demandées à l'écran
avec les touches du clavier et confirmez par OK

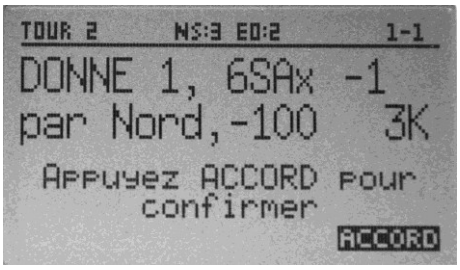
Par exemple saisissez le contrat avec les touches 1 à 7,
puis les touches ♣ ♦ ♥ ♠ SA, et X XX pour contre et surcontre.



Le curseur se déplace vers la droite et vous devez également saisir le déclarant
avec les touches N/S E/O en appuyant une ou deux fois.



Quand vous avez saisi le résultat, un message vous invite à faire vérifier la saisie par l'équipe adverse :



Est ou Ouest accepte le score
à l'aide de la touche de droite au-dessus du clavier.

Si vous faites une erreur avant la validation par OK, corrigez-la avec AN NUL.

Après la validation par OK, vous pourrez :

1- voir votre pourcentage sur la donne
2- puis, après encore une fois OK , voir ce que les autres tables ont joué sur cette même donne.

N'attendez pas la fin de la donne pour saisir les informations demandées, faites-le au fur et à mesure.

Pour reprendre là où vous étiez, il suffit d'appuyer sur la touche OK.

A la fin du tour, vous pouvez aussi voir le récapitulatif des donnes que vous venez de jouer à la table.